

Ведьма

Мудрая, консервативная, очаровывающая, непостоянная

Ты ведьма, знающая, та, с которой говорят духи болот, лесов и озер, та, к которой приходят селяне за зельем или советом, и ты даешь им, то, что они заслужили. Ты чтишь старые обычаи и волю предков. Проводишь обряды под лунным светом у древних валунов и в священных рощах . Ты едина с болотами и понимаешь всех, для кого они являются домом. И ты знаешь, цену баланса между живыми и духами, и то, как эту ужасную цену следует платить. Ты всегда помнишь, на что способны духи и болотная нечисть в гневе. Но понимаешь, что без их помощи людям не выжить на этих гиблых болотах. Горожане боятся и сторонятся тебя, но тебе и не нужно их внимание - ты очаруешь или проклянешь любого из них, если потребуется. На болотах будет гармония. Духи с тобой, колдунья!

Имя (См. Имена и черты)

Внешность

Черты характера Выбери хорошую и плохую (См. Имена и черты)

Темная Цель Что ты ищешь на болотах? Власть? Ответы? Искупление? …?

Темная Страсть В чем твоя слабость? Мистические обряды? Грибы и травы? …?

Темная Предыстория Какая трагедия тебя держит на болотах?

Контакт Кто тебя ждет в городе? Ребенок? Любимый? Друг? …?

Распредели 7,5,4,2	Макс	Текущее	Ходы
Стать			Схватка, Запугивание, При смерти
Прыть			Скрытность, Разведка, Скрытая атака, Добыть продовольствие
Нрав			Купить или продать, Переговоры, Обман, Слухи и связи
Ум			Знания, Восприятие, Учет припасов, Поиск пути, Первая помощь

	Макс	Текущее	Состояние
Жизнь	6+Стать		Ранен (<4)
Воля	2+Нрав		Сломлен (<4)
Ноша	5+Стать	Учитывай вес предметов, Запасов, дукатов и провианта	Перегружен (>Макс)
Запасы	10	10 5 Запасы = Вес 1	Иссякли (<4)
Тьма	10	0 Последствия при 2,4,6,8,10	Отмечен Тьмой (>5)

Уровень 1

Опыт 10 опыта = новый уровень

0

Судьба Макс 5

Хар	Куб
1-2	d4
3-4	d6
5-6	d8
7-8	d10
9-10	d12



Начальное снаряжение

Испытай d6: 6+ Выбери 3, **3-5** Выбери 2, **1-2** Выбери только 1.

Костяная острога*: 2р, d8, Стать, На дистанции, Древковое, Вес 2.*

Серп из кургана предков*: 1р, d6, Стать, Рядом, Статусный, Вес 1.*

Прутик священного дуба*: 1р, d4, Прыть, Вплотную, Магический, Вес 0.*

Праща*: 2р, d4, Прыть, Недалеко, Оглушение, Вес 0.*

Лук из мореного дерева*: 2р, d6, Прыть, Недалеко, Вес 1.*

Меховая накидка*: Легкий доспех, Броня 1, Вес 2.*

Инвентарь

Название	Вес	Свойства
Провиант	1	5 Рационов = Вес 1
Дукаты	0	10 дукатов = Вес 1
Сумка с зельями	1	Свари 2 болотных отвара в начале игры (см. Зельеварение).

Начальные ходы

Знающая тайны - ты умеешь общаться с духами болот (водяными, лешими, болотниками, луговиками, безымянными духами рек, камней, деревьев и трав), а также понимаешь язык болотной нечисти (русалок, кикимор, ночниц, ...). Кроме того местные селяне уважают тебя и ходят к тебе за советом и помощью - у тебя бонус к ходам **Переговоры**, **Запугивание** и **Восприятие** с ними. Наконец, ты умеешь проводить древние обряды - выбери один в начале игры.

Зельеварение (ход в лагере, концентрация) - когда варишь болотное зелье, выбери отвар и **потрать 1 Запас** (зелье весит 0 и не портится пару дней):
- Березовый отвар - восстанавливает d8 очков Жизни.
- Грибной отвар - дает бонус на ходы от **Стати** на одну сцену.
- Травяной отвар - восстанавливает 2 Воли.
Когда зелье выпивают, **испытай Ум**:
6+ Зелье было сварено правильно.
3-5 Есть побочный эффект: выпивший теряет 1 очко случайной характеристики.
1-2 Как 3-5, но Мастер сделает ход.

Фамильяр - У тебя есть волшебное животное-дух (действует как наемник), который связывает тебя с болотами и их обитателями. Выбери одного:
- Болотный волк: Верность 6, Сноровка 5, Жизнь 10, Цена 2, Ноша 0. Оружие: клыки и лапы (d8, рядом). Броня 1 (шкура). Особый ход: Нюх на мистику.
- Ночная сова: Верность 5, Сноровка 6, Жизнь 6, Цена 2, Ноша 0. Оружие: когти (d6, рядом). Броня 0. Особый ход: Полет.
- Черная кошка: Верность 4, Сноровка 5, Жизнь 8, Цена 2, Ноша 0. Оружие: когти (d6, рядом). Броня 1 (мех). Особый ход: Лазанье.
Вместо обычных навыков фамильяр владеет 3 навыками из списка: Схватка, Разведка, Скрытая атака, Поиск пути, Восприятие, Незаметность, Знания (2 сферы), Запугивание.
Фамильяр не совсем материальный и умеет разговаривать, кроме того, ты всегда можешь видеть и слышать то, что слышит или видит он.
Вместо траты рационов он поглощает у тебя 2 очка Жизни или 1 Волю (по твоему выбору).

Новые ходы

Новый обряд (этот ход можно взять несколько раз) - ты осваиваешь новый обряд (опиши, где и как духи болот поведали тебе его).

Приворотное зелье - теперь ты можешь варить этот отвар ходом **Зельеварение**. Выпивший проникается симпатией и страстью к тебе на пару часов, кроме того это **создает преимущество** (считай, что у тебя 6+, и не плати цену). Однако вместо обычного, у зелья особый побочный эффект: выпивший его на время действия становится нервным и агрессивным (и это заметно окружающим).

Сглаз - Когда накладываешь сглаз на врага, **потрать 1 Волю** и **испытай Нрав**:
6+ Сглаз подействовал. **3-5** Как 6+, но Мастер делает ход.
1-2 Сглаз не подействовал, а Мастер сделает ход.
- Враг беззащитен: он получает -d4 к броне.
- Враг ослаблен: он получает -d4 к урону.
- Враг замедлен или испуган.
Сглаз действует около минуты. На одного противника может быть наложен лишь один сглаз. И помни, что не на всех сглаз вообще подействует.

Темный ход

(ты получаешь этот ход, если умер будучи Отмеченным Тьмой, в полночь ты поднимаешься из мертвых)

Хозяка болот - ты стала еще ближе к духам, теперь ты хозяйка болот. Твоя кожа зеленеет, глаза как будто горят огнем, а волосы кажутся живыми (это работает как свойство Проблемный). Теперь болотная нечисть и духи не нападают на тебя, более того, обычная нечисть и духи видят в тебе хозяйку. Твой шаг становится легким и ты можешь спокойно идти по поверхности болота, озера или реки. Наконец, твой фамильяр в любой момент может явить свою истинную форму, **потрать для этого 1 Волю**, а он получит +4 Жизни, +1 Брони, бонус на урон, бб1 и большой размер (у него будет бонус на боевые ходы, против всех, кто меньше его и не использует древковое оружие). В такой форме фамильяр поглощает в 2 раза больше Жизни или Воли. Когда накормлен, он может вернуться в свою обычную форму
Если ты опять умираешь, но твой фамильяр жив, то ты получаешь все 3 проблемы из списка хода **При смерти** и снова возвращается из мертвых в полночь.

Обряды

Все обряды являются ходами на привале (около 1 часа).

Камни помнят - когда говоришь с мудрыми духами камней (мегалиты, камни старых стен, ...) и старых деревьев, **потрать 1 Запас** и **испытай Нрав:**
6+ Задай 3 вопроса. **3-5** Задай 2. **1-2** Задай 1, а Мастер сделает ход.
- Кто был здесь недавно (или в описанный момент в прошлом)?
- Что здесь произошло недавно (или происходит сейчас)?
- Что здесь было сказано недавно (или в описанный момент в прошлом)?
- Что беспокоит или пугает духов сейчас?
Духи ответят правдиво, но только то, что они знают, видели и слышали. Еще учитывай, что духи говорят весьма расплывчато и любят нагнетать тайну.

Гроза приближается - находясь под открытым небом (не в здании, пещере, и не под кронами деревьев), ты можешь воззвать к яростным духам небес и вызвать грозу, с градом и молниями. Чтобы провести обряд, **потрать 1 Запас и 1 Волю** и **испытай Ум**:
6+ Получи 2 ставки, или 3 ставки, но Мастер сделает ход.
3-5 Как 6+, но на 1 ставку меньше.
1-2 Получи 1 ставку, а Мастер сделает ход.
Гроза придет сразу после обряда и продлится около часа.
Во время грозы ты можешь тратить ставки, чтобы:
- Нанести d10 урона, со свойствами зона, мощное и бб5 (удар молнии с небес).
- **Создать преимущество** (считай, как будто-то 6+, и не плати цену): отвлеки громом и градом, подожги что-то молнией, намочи проливным дождем...

Туман над болотами - находясь на болоте или рядом с рекой, ручьем или озером, ты можешь воззвать к водным духам и напустить густой туман. Чтобы провести обряд, **потрать 1 Волю** и **испытай Ум**:
6+ Получи 3 ставки. **3-5** Получи 2 ставки.
1-2 Получи 1 ставку, а Мастер сделает ход.
Туман расползётся по окрестностям сразу после обряда и будет держаться пару часов. Ты можешь ориентироваться в нем. Также трать ставки, чтобы:
- **Создать преимущество** (считай, как будто-то 3-5, и не плати цену): окутай кого-то туманом, напугай очертаниями в нем…
- Приманить духов и нечисть, живущих в тумане (кикиморы, мавки, огоньки ...) или направить их (они не будут слушать сложных приказов)

Оберег - когда создаешь предмет-оберег, назови, от какой беды он должен защитить владельца (пули или стрелы, клинка или булавы, яды, огонь, клыки или когти, ..), опиши его (птичья кость, необычный корень, лунный камень, ...) и **потрать 1 Запас**. Когда владелец получит урон от указанной беды, **испытай Нрав**, если твой результат больше или равен урону - оберег остановил урон и разрушился, если нет - урон наносится как обычно.

Крылья ворона - сплети из болотной травы, ветвей деревьев и перьев птиц себе крылья (**потрать 1 Запас**), а затем попроси болотных духов поднять их в небо - **испытай Нрав**:
6+ Получи 3 ставки. **3-5** Получи 2 ставки.
1-2 Получи 1 ставку, а Мастер сделает ход.
Трать ставки, чтобы взлететь в небо на крыльях на несколько минут. Крылья сохранят свои свойства до заката (или до рассвета). И учитывай, что их можно повредить, тогда чары развеются .

